

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan di Indonesia maupun secara global kian hari kian meningkat. Konflik antar suku, antar wilayah bahkan antar Negara sudah menjadi pemandangan yang umum kita lihat. Belum lagi jika kita melihat kondisi Negara kita saat ini, ketimpangan antar elemen terjadi dimana-mana, kejahatan kian hari kian merebak dan populasi penduduk makin meningkat. Banyak upaya-upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, akan tetapi belum terlihat adanya perubahan yang kita rasakan sampai saat ini. Kemudian, solusi apakah yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Seorang pejuang apartheid yang mengubah wajah Afrika, Nelson Mandela mengatakan, *“education is the most powerful weapon that you can use to change the world”*. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah alat atau senjata terkuat yang dapat digunakan untuk mengubah dunia. Disinilah kita dapat memahami bahwa dengan pendidikan, sebuah bangsa akan menjadi bangsa yang maju begitupun sebaliknya, sehingga dikatakan pula bahwa pendidikan menjadi faktor utama penyebab maju atau mundurnya sebuah bangsa.

Kemudian dijelaskan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 mengenai arti pendidikan yaitu

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Pendidikan yang dinilai menjadi senjata utama untuk memperbaiki permasalahan bangsa saat ini belum dilaksanakan secara serius dan optimal. Hal itu dapat dilihat dari masih banyaknya angka putus sekolah di Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Budaya

(Kemendikbud) pada tahun 2016, terdapat sebanyak 946.013 siswa lulus SD yang tidak melanjutkan ke tingkat menengah (SMP). Kemudian hal ini semakin diperparah ditambah adanya data yang menunjukkan bahwa 51.451 siswa yang melanjutkan ke tingkat SMP dan ternyata tidak lulus. Artinya, ada 997.464 anak Indonesia yang hanya memiliki ijazah SD di tahun 2015 hingga 2016. Bagaimanakah jika kondisi seperti ini terus terjadi setiap tahun? Kemudian bagaimanakah kondisi pendidikan di Indonesia yang terjadi saat ini? Hal ini tentulah sangat memprihatinkan dimana pendidikan di Indonesia masih sangat jauh dari harapan untuk bisa menjadikan bangsa kita menjadi bangsa atau negara yang maju.

Berkaitan dengan arti pendidikan menurut UU nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan manusia sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah mengenai proses transfer informasi dari sumber informasi kepada pencari informasi. Seperti halnya di sekolah, proses pembelajaran yang terjadi adalah dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Disinilah kita mengetahui bahwa ciri utama pada pendidikan adalah terjadinya suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan guru untuk mengorganisasikan lingkungan belajar menggunakan berbagai metode, model dan media yang sesuai untuk menumbuhkan minat belajar dalam rangka membelajarkan siswa. Dari pengertian ini, proses belajar mengajar dikelas tidak berorientasi pada guru aktif tetapi cenderung pada siswa aktif dan siswa bukan sebagai objek tetapi sebagai subjek dalam belajar.

Dijelaskan pula mengenai arti pembelajaran dalam UU nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa:

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan proses hubungan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang lebih mengutamakan proses kegiatan daripada hasil kegiatan. Dalam hal ini bukan berarti hasil tidak penting, akan tetapi guru harus bisa membimbing proses belajar siswa melalui cara yang benar agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan proses yang dilakukan.

Melirik pada pembelajaran disekolah, sesuai dengan yang tertuang pada UU nomor 20 tahun 2013 bahwa peran guru adalah mencipta suasana belajar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Untuk itu, proses pembelajaran yang dilakukan siswa harus beriringan pula dengan usaha guru untuk menciptakan suasana belajar yang baik.

Mata pelajaran yang menggunakan siswa sebagai objek sekaligus sumber utama dalam pembelajaran, penciptaan suasana belajar ini sangat penting untuk diperhatikan oleh guru. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau PJOK merupakan mata pelajaran yang menggunakan siswa sebagai objek sekaligus sumber belajar utama. Kemudian dikenal pula bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memanusiakan manusia seutuhnya.

Bucher (1979) dalam buku Belajar dan Pembelajaran Penjas (Tite Juliantine, dkk. 2012) menjelaskan mengenai arti pendidikan jasmani, yaitu:

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan sebagai proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.

Proses belajar siswa menjadi faktor penentu keberhasilan belajar karena dalam pendidikan jasmani alat utama yang digunakan dalam pembelajaran adalah siswa itu sendiri. Siswa yang terampil dalam bergerak akan sangat terlihat dari kegiatan yang ia lakukan, begitupun sebaliknya. Untuk itu, pencapaian keberhasilan belajar siswa haruslah dilakukan secara objektif dan *reasonable* sesuai dengan proses yang ia lakukan sehingga pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (1996:107), standarisasi atau taraf keberhasilan dalam belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Istimewa (maksimal): Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
2. Baik sekali (optimal): Apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai siswa.
3. Baik (minimal): Apabila bahan yang diajarkan hanya (60% -75%) yang dikuasai.
4. Kurang: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60%) yang dikuasai siswa.

Pencapaian suatu keberhasilan dalam belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, seorang guru dituntut untuk memahami karakteristik dan kepribadian siswa serta proses perubahan perilaku siswa dalam belajarnya. Selama ini penilaian keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran pada umumnya dilakukan oleh guru, sedangkan siswa menjadi objek penilaian sehingga informasi yang diperoleh belum menunjukkan gambaran yang sesungguhnya tentang hasil belajar siswa. Seperti contoh, ketika seorang guru memberikan nilai rendah kepada siswanya yang suka mengganggu temannya pada saat pembelajaran. Disini guru memberikan keputusan bukan berdasarkan kemampuan siswa akan tetapi berdasarkan pada perilaku siswa yang hanya dilihat guru secara kasat mata saja.

Memperbaiki cara mengajar atau aspek pedagogi seorang guru menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Cara yang biasanya dilakukan adalah dengan cara mengubah model atau metode guru dalam mengajar menjadi metode yang lebih sesuai dengan masalah. Alternatif solusi adalah dengan menggunakan metode *Programmed Instruction* atau pengajaran terprogram. Dengan perbaikan seperti ini diharapkan dapat memunculkan suatu suasana belajar yang baru yang dapat menarik siswa kedalam pembelajaran.

Metode *Programmed Instruction* (Pengajaran Berprogram) merupakan sebuah sistem Pengajaran Individual yang memperhatikan

akan perbedaan individu dalam pelaksanaannya, yang mana perbedaan tersebut terletak pada peserta didik dan ada usaha untuk menyesuaikan pelajaran dengan perbedaan itu dengan cara lebih mengutamakan proses belajar dari pada mengajar, merumuskan tujuan yang jelas, mengusahakan partisipasi aktif dari pihak murid, menggunakan banyak feedback atau balikan dan evaluasi, serta memberi kesempatan kepada murid untuk maju dengan kecepatan masing-masing.

Menurut Sidney Pressy dalam buku *Pengajaran Terprogram* (Saleh Muntasir, 1985:27) menjelaskan bahwa Metode *Programmed Instruction* (Pengajaran Berprogram) adalah “proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dan murid yang terjadi secara langsung dengan perantara sebuah alat yang sudah disusun secara terprogram dengan sederhana.”

Alat yang dapat digunakan pada mata pelajaran PJOK adalah tidak harus alat yang sesungguhnya artinya peserta didik bisa saja mendapatkan alat tersebut bahkan bisa pula untuk membuatnya, seperti misalnya bola voli. Selain itu, tipe metode ini adalah metode yang mencoba memahami siswa secara keseluruhan dan menjadikan siswa lebih tahu mengenai kemampuan dirinya untuk mencapai tujuan yang ia inginkan dalam belajar.

Penelitian sebelumnya yang terkait telah dilakukan oleh Ahmad Fauzi (2015) mengenai keberhasilan metode pengajaran berprogram yang diterapkan guna untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak menjelaskan hasil dari penelitian tersebut adalah meningkatnya pemahaman siswa sebesar 15% dengan angka capaian 85% dari kondisi awal yang memiliki capaian keberhasilan belajar rata-rata sebesar 70%. Hal ini membuktikan bahwa metode pengajaran berprogram memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini meyakinkan peneliti, bahwa dengan menerapkan metode ini keberhasilan yang sama akan diraih pada mata pelajaran PJOK.

Peneliti mencoba membandingkan dengan alternatif solusi lain yaitu dengan cara mengajar guru yang sudah umum digunakan yaitu pengajaran kooperatif guna untuk lebih mendalami apakah ada pengaruh

penggunaan metode pengajaran berprogram terhadap pelaksanaan pembelajaran PJOK. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan anak didik dapat bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil (2-6 orang), yang pada gilirannya dapat dikembangkan untuk kepentingan yang lebih luas: di kelas, di sekolah, di lingkungan sekitar, bahkan dalam masyarakat. Pembelajaran kooperatif mewadahi siswa bagaimana dapat bekerjasama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama.

Situasi kompetitif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan “jika dan hanya jika” siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya dan merasakan kegagalan jika temannya gagal. Hasilnya adalah siswa yang sebelumnya merasa kurang akan termotivasi untuk menjadi lebih baik, karena tidak ingin kegagalannya akan menjadi kegagalan kelompoknya.

Dari beberapa teori dan gagasan diatas, peneliti melakukan observasi lapangan untuk mengetahui situasi apa yang sebenarnya terjadi. Observasi ini dilakukan di SMA Negeri 1 Lemahabang pada tanggal 13 – 15 Februari 2017 dan didapat beberapa fakta masalah sebagai berikut:

1. Permasalahan Terkait Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran di SMAN 1 Lemahabang kurang mendukung kondusifitas pembelajaran. Hal itu dikarenakan lokasi sekolah yang berada di samping jalan raya yang suasananya cukup ramai dan padat sehingga dapat mengganggu konsentrasi guru maupun siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, letak lapang yang berada di tengah-tengah bangunan kelas juga dirasa mengganggu aktivitas belajar mengajar karena siswa dan guru yang berada di dalam kelas akan terganggu oleh suara-suara yang dihasilkan dari aktivitas siswa yang melakukan aktivitas jasmani di lapangan.

Dilihat dari rasio jumlah siswa dan luas lingkungan, sekolah ini dapat terbilang sekolah yang cukup nyaman pada saat melakukan pembelajaran. Dengan jumlah siswa sekitar 35 orang setiap kelas dan luas $8 \times 7 \text{ meter}^2$ setiap kelasnya serta dapat memanfaatkan dua lapang utama seluas $30 \times 30 \text{ meter}^2$. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan pembelajaran dengan ruang gerak semaksimal mungkin.

Selain itu, apabila dilihat dari bangunan yang berdiri di sekolah ini, sekolah ini memiliki bangunan yang kokoh akan tetapi kurang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari tidak tersedianya bangunan yang digunakan untuk pembelajaran senam artistik dan pembelajaran aquatik yang masing-masing memerlukan tempat dan alat khusus.

2. Permasalahan berdasarkan proses pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah ini tidak berjalan dengan efektif dan kondusif. Hal ini dapat dilihat dari kurang tersedia tempat siswa untuk berkumpul yang nyaman dan aman seperti dibawah pohon, ini dilakukan untuk mengumpulkan siswa ketika pada permulaan dan penutupan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudian terbatasnya sarana menjadi alasan mengapa pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak kondusif, dikarenakan ketika dalam melaksanakan proses belajar mengajar antara kelas harus berbagi dan membatasi lapang untuk kelas tersebut melaksanakan pembelajaran. Karena alasan itu, baik guru maupun siswa tidak akan bisa fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan karena terganggu oleh kelas lain yang juga melakukan pembelajaran ditempat yang sama. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif karena guru hanya memanfaatkan alat yang tersedia di sekolah sehingga keaktifan siswa dan keterlibatan gerak siswa menjadi sangat terbatas.

Pada bagian pendahuluan, penyampaian guru tidak seluruhnya menginformasikan apa yang harus diinformasikan ke siswa. Seperti pada saat guru membuka pembelajaran, guru tidak menyampaikan

tujuan pembelajaran dan apersepsi. Hal ini dapat menghambat siswa dalam melaksanakan dan memahami tugas gerak yang diberikan.

Pada inti pembelajaran dilakukan kurang efektif. Seperti pada pembelajaran bola basket, siswa diajarkan cara membawa bola dan siswa lain menunggu giliran temannya yang sedang membawa bola. Dalam menunggu giliran ini, siswa diam dan banyak mengobrol dengan temannya sehingga keterlibatan dalam gerakanya menjadi sempit. Selain itu, guru juga kurang mengelaborasi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa yang telah ia kuasai sebelumnya.

Pada bagian penutup, guru kurang menutup pembelajaran dengan baik. Seperti pada pembelajaran bola voli, guru mengakhiri pembelajaran dengan pendinginan, interaksi dan berdoa. Seharusnya guru menutup pembelajaran dengan evaluasi, diskusi, pemberian makna dan motivasi, serta menyampaikan pembelajaran pada pertemuan yang akan datang.

3. Permasalahan berdasarkan metode, gaya dan perilaku guru selama pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga mengamati segala aktivitas yang dilakukan guru. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti mencatat beberapa fakta masalah berdasarkan waktu aktivitas guru dari awal pembelajaran sampai kegiatan penutup, yaitu:

- a. Kurun waktu 15 menit
 - Guru membariskan siswa 4 banjar secara homogen
 - Guru mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa
 - guru menginstruksikan siswa untuk melakukan peregangan
- b. 15 - 30 menit
 - Guru menginstruksikan siswa melakukan pemanasan dinamis
 - Guru menginstruksikan siswa berlari mengelilingi lapang basket dan voli sebanyak 5 keliling

- Guru mengawasi aktivitas siswa
- c. 30 - 45 menit
 - Siswa diinstruksikan untuk berbaris seperti awal kemudian duduk dengan kaki diluruskan
 - Guru menyampaikan materi ajar bola voli
 - Posisi guru berdiri dihadapan siswa
- d. 45 - 60 menit
 - Guru mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan siswa
 - Guru melakukan passing atas dan passing bawah
 - Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan passing atas dan bawah secara bergantian
- e. 60 - 75 menit
 - Guru mengamati aktivitas yang dilakukan siswa
 - Guru memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa
 - Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan passing secara berpasangan/berkelompok dengan saling berhadapan
- f. 75 - 90 menit
 - Guru duduk dibawah pohon sembari mengamati aktivitas siswa
 - Guru mengumpulkan seluruh siswa
 - Guru memarahi siswa yang dalam pembelajaran dominan melakukan kegiatan lain dan banyak bergurau sesama temannya
 - Guru menghukum siswa yang bersalah dengan melakukan push-up sebanyak 20 kali
- g. 90 - 120 menit
 - Kegiatan dilanjutkan seperti semula
 - Guru menginstruksikan siswa untuk membagi kelompok sebanyak 4 kelompok
 - Guru menginstruksikan siswa untuk bermain bola voli

- Guru masuk ke ruang guru
 - Guru pergi berkeliling lingkungan sekolah
 - Guru mengamati aktivitas siswa
- h. 120 – 135 menit
- Guru mengumpulkan siswa di lapangan voli
 - Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pendinginan
 - Guru melakukan interaksi dengan siswa seputar materi pembelajaran
 - Guru menutup pelajaran, memimpin doa dan selesai.
4. Permasalahan berdasarkan manajemen pembelajaran PJOK
- a. Perencanaan

Peneliti melihat dari sudut rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan kreativitas guru untuk membentuk suasana belajar seperti men-desain tempat belajar sesuai dengan rencana pembelajaran dan ketertarikan siswa terhadap penciptaan lingkungan pembelajaran yang dibuat oleh guru.

1) Rencana Proses Pembelajaran

RPP yang digunakan di sekolah ini adalah RPP yang mengacu pada kurikulum 2013. RPP yang digambarkan guru yang peneliti lihat secara langsung mengenai materi pembelajaran bola besar dengan sub materinya adalah bola voli. Dalam sistematika penulisan pembuatan RPP mengacu pada permendikbud nomor 103 tahun 2014. Pendekatan yang dipakai menggunakan pendekatan inkuiri dengan kegiatan pembelajaran yang digambarkan secara sederhana (pendahuluan, inti dan penutup). Pada bagian evaluasi, guru menggunakan penilaian dengan tes passing bawah, passing atas dan servis. Alat yang disiapkan dalam memfasilitasi mengajar meliputi bola voli sejumlah 6 buah, 1 buah net, stopwatch, peluit dan kapur tulis.

2) Penciptaan lingkungan belajar

Sudah menjadi tugas seorang guru sebagai pemimpin kelas untuk memfasilitasi belajar siswa. Dalam memfasilitasi belajar siswa tersebut, guru harus mampu merancang situasi kelas menjadi situasi belajar yang mengundang ketertarikan siswa untuk terlibat didalamnya. Dalam kaitannya dengan hal ini, peneliti coba menggambarkan penciptaan lingkungan belajar di SMAN 1 Lemahabang.

Sebelum pembelajaran dimulai, terlihat siswa sedang sibuk menyiapkan peralatan yang digunakan terkait pembelajaran bola voli, yaitu dengan memasang net dan menyiapkan sejumlah bola. Tidak terlihat peran guru untuk mensituasikan kelas untuk penciptaan lingkungan belajar yang menarik siswa.

b. Pelaksanaan kegiatan

Jumlah setiap kelas pada satu rombongan belajar sekitar 36 siswa dengan alokasi waktu 3x45 menit, pembagian jam mengajar dibagi pada 2 waktu yaitu, pada jam 7.00 – 9.15 pagi dan 9.30 – 11.45 siang. Setiap pembelajaran dilakukan di satu lapang (basket, voli dan sepak bola) dengan pembagian lapang yang sudah diatur oleh guru-guru PJOK.

Mekanisme mengajar yang dilakukan guru adalah membariskan siswa, presensi kehadiran, berdoa, peregangan dan pemanasan, berlari mengelilingi lapangan, melaksanakan inti pembelajaran, berdoa dan selesai. Pada kegiatan pendahuluan sampai penutupan siswa bergerak di daerah lapangan dengan pengawasan guru.

c. Evaluasi kegiatan

Evaluasi yang dilakukan guru pada saat pembelajaran adalah dengan terlibat langsung pada proses treatment ketika siswa melakukan kesalahan. Sedangkan evaluasi kegiatan yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran adalah dengan

menjelaskan kembali mengenai teknik yang benar dalam melakukan passing atas dan bawah pada permainan bola voli.

Penilaian yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan tes. Penilaian langsung di berikan oleh guru sedangkan siswa menjadi objek penilaian. Bagi siswa yang melakukan passing dengan jumlah banyak maka akan mendapat nilai yang tinggi begitupun sebaliknya.

Dari hasil wawancara peneliti kepada siswa, didapati bahwa antusias siswa terhadap pelajaran PJOK berbeda-beda tergantung materi atau olahraga favoritnya. Sedangkan untuk kegiatan yang dia tidak kuasai siswa akan cenderung hanya mengikuti pembelajaran sampai akhir tanpa adanya motivasi belajar. Sedangkan pada aspek penilaian yang di terima siswa, mereka yang tidak pandai dalam bidang olahraga akan cenderung pasrah apabila mendapat nilai rendah karena menyadari bahwa kemampuan motoriknya lebih rendah dibandingkan temannya, begitupun sebaliknya.

Opini peneliti dari fakta masalah diatas, pembelajaran yang dilakukan tidak secara maksimal dapat mengembangkan potensi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Kurangnya kreatifitas guru dalam mendesain suatu pembelajaran menjadikan pembelajaran terkesan membosankan dan tidak lebih meng-*explore* keterampilan gerak siswa. Padahal tujuan utama pembelajaran ini adalah siswa mendapat pengalaman baru mengenai peningkatan keterampilan yang telah ia miliki. Dengan meningkatnya keterampilan siswa maka akan semakin memudahkan siswa tersebut untuk menjalani kehidupannya dan meningkatnya keterampilan juga akan semakin mengoptimalkan potensi yang dimiliki dalam hal bergerak dan bermain.

Menurut Schmidt yang dikutip oleh Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra (2006:61) menerangkan bahwa, "keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum tetapi dengan pengeluaran energi dan waktu yang minimum". Jadi, pada

hakikatnya adalah ketika siswa sudah dikatakan terampil berarti ia telah melakukan tugas atau kegiatan secara efektif dan efisien. Dan ketika siswa telah mencapai pada tahap terampil, maka pencapaian keberhasilan dari suatu pembelajaran tercapai dengan tahap istimewa. Ketika siswa terampil bermain maka proses pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan lebih menarik karena keterampilan gerak merupakan pondasi utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sehingga guru akan menjadi lebih mudah dalam membuat materi pelajaran mengingat siswanya yang sudah memiliki keterampilan yang baik.

Pembelajaran bola voli yang dilakukan oleh guru, nampaknya target capaian keberhasilan pembelajaran pada kategori istimewa atau baik sekali akan sulit didapat. Hal ini dapat dibuktikan apabila kita melihat fakta yang terjadi di lapangan ketika guru melakukan pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias terhadap materi pembelajaran yang disebabkan karena siswa tidak memahami apa yang akan mereka dapatkan dari pembelajaran yang dilakukan atau bahkan siswa merasa pembelajaran yang dilakukan tidak ada manfaatnya untuk kehidupan atau kepentingannya.

Masalah ini berkorelasi jika kita kaitkan dengan faktor-faktor penentu keberhasilan belajar menurut Slameto (2010:54) "... faktor psikologi yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi kematangan dan kesiapan. ...". Maka wajar apabila ketercapaian keberhasilan belajar pada pembelajaran bola voli tersebut akan sulit dicapai karena guru tidak memperhatikan faktor-faktor yang disebutkan diatas.

Kemudian selain keterampilan yang tidak bisa diraih secara maksimal, tingkat partisipasi siswa terhadap pembelajaran bola voli ini juga tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya waktu siswa untuk bergerak atau melakukan gerakan ketika pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa menjadi penting untuk diamati mengingat dalam pencapaian keberhasilan ajar pun ditentukan oleh seberapa lama siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Karena ketika siswa terlibat lama

dalam pembelajaran berarti disana akan banyak terjadi proses interaksi dan transfer ilmu sehingga makin banyak siswa bergerak atau terlibat makin baik juga keterampilan yang akan didapatkan terutama keterampilan dalam bermain.

Partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Dalam definisi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi karena partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan dan dalam pelaksanaan serta ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan.

Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Taufik Abdulah (1974:13) yang menyatakan, “partisipasi sebagai keterlibatan mental yang mendorong untuk memberikan sumbangan kepada kelompok dalam usaha mencapai tujuan serta turut bertanggung jawab terhadap usaha yang bersangkutan.”

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik yang belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, yang membedakannya adalah kadar/ bobot keaktifan anak didik dalam belajar. Ada keaktifan itu dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Disini perlu kreatifitas guru dalam mengajar agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan strategi dan metode yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif karena siswa lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

Upaya yang dilakukan meningkatkan keterampilan bermain dan partisipasi aktif siswa peneliti akan mencoba menerapkan metode pengajaran berprogram atau *individual programmed instruction* dan pembelajaran kooperatif. Dari penjelasan teori-teori tentang kedua metode tersebut, maka sangatlah mungkin tujuan yang diharapkan guru dan siswa tersebut akan tercapai karena kedua metode tersebut diduga dapat meningkatkan keterampilan bermain dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan pada keterampilan bermain siswa adalah terjadinya ketimpangan antara siswa yang sudah terampil dengan siswa yang belum terampil. Dari sisi emosional, ini akan berakibat pada rasa tidak suka siswa yang memiliki keterampilan rendah terhadap materi pembelajaran. Dari sisi mental siswa, akan sangat berdampak baik pada siswa yang terampil karena nilai yang akan ia dapatkan pasti tinggi, sebaliknya akan sangat berdampak tidak baik bagi siswa yang keterampilannya masih rendah. Untuk mengukur keterampilan bermain siswa digunakan instrument yaitu *game performance assessment instrument (GPAI)* dengan lembar observasi. Hasil dari observasi tersebut kemudian dihitung dengan perhitungan yang dirumuskan oleh Mitchel, Oslin dan Griffin (2006) yaitu dengan index pengambilan keputusan, index pelaksanaan keterampilan, index dukungan, keterlibatan dalam permainan dan kemampuan menampilkan permainan.

Tingkat partisipasi aktif siswa yang masih rendah dalam pembelajaran juga menjadi permasalahan. Penyebab yang sangat terlihat adalah tidak adanya upaya siswa untuk berinisiatif aktif atau bergerak pada saat pembelajaran berlangsung. Contoh ketika pada pembelajaran bola voli, seluruh peran dikendalikan atau diperankan oleh guru, yaitu sebagai konseptor, fasilitator, mentor sekaligus ilustrator sedangkan siswa hanya menunggu instruksi dari guru untuk melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran. Jika terus dibiarkan, ini akan membentuk siswa seperti apa

yang guru inginkan sehingga tidak mendorong siswa untuk mengembangkan kemandirian jasmani serta pola pikirnya terutama dalam belajar. Untuk mengukur sejauh mana tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, digunakan instrument partisipasi aktif belajar yaitu dengan menghitung waktu aktif belajar gerak yang dihabiskan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan terkait keterampilan bermain siswa dan partisipasi aktif siswa adalah dengan menggunakan metode *Individual Programmed Instruction (IPI)* dan Model Pembelajaran Kooperatif. IPI yang dimaksudkan adalah pengajaran yang memperhatikan akan perbedaan individu yang mana perbedaan tersebut terletak pada siswa dan ada usaha untuk menyesuaikan perbedaan itu dengan berbagai cara sebagai solusi alternatif. Pada prinsipnya, IPI berusaha memajukan belajar mengajar dengan sistem pengajaran sebagai berikut:

1. Merinci bahan pelajaran menjadi unit-unit kecil
2. Siswa mereaksi unit-unit kecil tersebut
3. Memberitahukan hasil belajar secara langsung
4. Memberi kesempatan siswa untuk bekerja/belajar sendiri

Pembelajaran model kooperatif yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran yang dirancang untuk mendorong aspek afektif para siswa dengan cara kerjasama dalam suatu kelompok yang heterogen untuk memperoleh suatu tujuan. Suatu kelompok akan sukses apabila masing-masing anggota menguasai karakter yang diperankan, maka para siswa didorong untuk membantu satu sama lain. Setelah melakukan aktivitas, siswa kemudian mendiskusikan apa yang telah dan yang belum dikerjakan oleh kelompoknya. Diskusi ini dilakukan untuk menambah pengalaman siswa mengenai pentingnya usaha dan tanggungjawab sosial individu.

C. Batasan Masalah

Terkait dengan penelitian ini, permasalahan yang dikaji dibatasi pada sekitar cara atau upaya meningkatkan keterampilan bermain dan

Elma Selviani, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN INDIVIDUAL PROGRAMMED INSTRUCTION (IPI) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PEMBELAJARAN BOLAVOLI DI SMA NEGERI 1 LEMAHABANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

partisipasi aktif belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif dan *individual programmed instruction* dalam pembelajaran permainan bola voli di SMAN 1 Lemahabang. Hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran sebelumnya yaitu model pembelajaran konvensional partisipasi aktif siswa dan keterampilan bermain dalam kegiatan pembelajaran tergolong rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif terhadap partisipasi aktif belajar dan keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli?
2. Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran *individual programmed instruction (IPI)* terhadap partisipasi aktif belajar dan keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli?
3. Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif dan *individual programmed instruction (IPI)* terhadap partisipasi aktif belajar siswa pada pembelajaran bola voli?
4. Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif dan *individual programmed instruction (IPI)* terhadap keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Secara Umum
Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan hasil proses pembelajaran PJOK di SMAN 1 Lemahabang.
2. Secara Khusus
Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang:

Elma Selviani, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN INDIVIDUAL PROGRAMMED INSTRUCTION (IPI) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PEMBELAJARAN BOLAVOLI DI SMA NEGERI 1 LEMAHABANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Pengaruh dari model pembelajaran kooperatif terhadap partisipasi aktif belajar dan keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli.
- b. Pengaruh dari pembelajaran *individual programmed instruction (IPI)* terhadap partisipasi aktif belajar dan keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli.
- c. Perbedaan antara model pembelajaran kooperatif dan *individual programmed instruction (IPI)* terhadap partisipasi aktif belajar siswa pada pembelajaran bola voli.
- d. Perbedaan antara model pembelajaran kooperatif dan *individual programmed instruction (IPI)* terhadap keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan keilmuan terutama pada aspek pedagogis pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah.
- b. Untuk menambah kajian ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan oleh siswa berupa adanya kebermaknaan dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan ruang eksplorasi gerak dari masing-masing siswa sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran PJOK dengan kesempatan dan efektifitas waktu bergerak yang maksimal. Selain itu siswa dapat terampil dalam melakukan gerak yang akan menunjang peningkatan kualitas hidupnya.

b. Bagi Guru

Dapat menjadikan pembelajaran PJOK menjadi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Selain itu guru dapat menambah wawasan keilmuan serta pengalaman mengajar yang bervariasi melalui pemanfaatan keberagaman model, metode dan gaya yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar siswa.

c. Bagi Lembaga/Sekolah

Bagi sekolah, manfaat yang dapat dirasakan adalah adanya peningkatan kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas gerak sehari-hari serta dapat menjadikan siswa-siswinya kreatif dan interaktif dalam belajar serta memiliki kebugaran jasmani yang baik.